

Evaluasi Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Mata Kuliah Desain Ilustrasi

Annisau Nafiah*, Agus Hery Supadmi Irianti, Hapsari Kusumawardani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: annisau.nafiah.ft@um.ac.id

Paper received: 07-05-2021; revised: 18-05-2021; accepted: 24-05-2021

Abstract

Mind mapping learning models are often used in adaptive and normative learning. In this study, the researcher will evaluate the implementation of the mind mapping learning model that is integrated into practical learning in the illustration design course. In the illustration design course, students emphasize making fashion design. The mind mapping learning model is implemented when students are looking for ideas or concept that will be used as inspiration making fashion design. The purpose of this study is to describe the application of the mind mapping learning model in the illustration design course. This research method uses quantitative descriptive using a sample of 95 students. Based on the research results, it shows that the mind mapping learning models are very helpful for students in determining ideas or themes as their source of inspiration. The mind mapping learning model can also improve student skills in making mood board and storyboard collages as a reference in fashion design cantering so as not to deviate from a predetermined theme. The conclusion that can be drawn from this research is that the mind mapping learning model can improve student's cognitive and psychomotor abilities in learning illustration design practice.

Keywords: learning model; mind mapping

Abstrak

Model pembelajaran *mind mapping* sering kali digunakan dalam pembelajaran adaptif dan normatif. Pada penelitian ini, peneliti akan mengevaluasi penerapan model pembelajaran mind mapping yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran praktik pada mata kuliah desain ilustrasi. Pada mata kuliah desain ilustrasi, mahasiswa ditekankan pada pembuatan desain busana. Model pembelajaran *mind mapping* diimplementasikan ketika mahasiswa sedang mencari ide atau konsep yang akan dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat desain busana tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *mind mapping* pada mata kuliah desain ilustrasi. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan sampel sebanyak 95 mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran mind mapping sangat membantu mahasiswa dalam menentukan ide atau tema sebagai sumber inspirasinya. Model pembelajaran mind mapping juga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat moodboard dan storyboard sebagai acuan dalam pembuatan desain busana agar tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah model pembelajaran mind mapping dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mahasiswa dalam pembelajaran praktek desain ilustrasi.

Kata kunci: model pembelajaran; mind mapping

1. Pendahuluan

Belajar merupakan proses pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika strategi pembelajaran yang dipilih tepat dan menyenangkan sehingga mahasiswa merasa nyaman dan antusias dalam mengikuti perkuliahan. Strategi pembelajaran lebih fokus pada arah peta pembelajaran dan pengembangan pembelajaran. Pembelajaran dapat dikembangkan dengan cara memilih berbagai model pembelajaran yang bisa dan cocok digunakan pada saat

kegiatan belajar di kelas. Salah satu model pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah desain ilustrasi adalah model pembelajaran mind mapping. Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika model pembelajaran yang dipilih tepat, pembelajaran mudah dipahami, dan sesuai dengan situasi lingkungan.

Model pembelajaran mind mapping dapat menggiring mahasiswa untuk lebih kreatif dan mengasah pengetahuan mereka dalam mengeksplor ide yang dimiliki sehingga tercipta suatu konsep pikiran yang matang dan lebih terarah. Menurut Tony Burzan (2011) *mind mapping* adalah cara yang mudah untuk memasukkan pesan ke dalam otak dan mengambilnya kembali ketika pesan itu digunakan. Mind mapping adalah cara kreatif dan efektif dalam membuat catatan yang kemudian akan dipetakan ke dalam pikiran kita. Darusman (2014) menyatakan bahwa metode pembelajaran mind mapping dirancang guna meningkatkan kreativitas siswa dalam menempatkan ide secara beraturan sehingga mudah dicerna siswa. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa mind mapping merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat konsep dengan cara memetakan pesan yang didapatkan kedalam pikiran dan menuangkannya kedalam catatan yang dibuat secara kreatif, efektif dan menarik sehingga lebih mudah dipahami.

Pembuatan konsep desain pada matakuliah desain ilustrasi sangat penting dilakukan mahasiswa karena ini dapat dijadikan sebagai patokan mereka dalam mengembangkan inspirasi yang digunakan dalam membuat desain busana. Mata kuliah desain ilustrasi ditempuh mahasiswa jurusan Teknologi Industri program studi sarjana Pendidikan Tata busana pada semester gasal yang terhubung dengan mata kuliah fashion research, dan gambar Teknik. Ketiga mata kuliah tersebut saling berkaitan satu sama lain. Hal terpenting yang dijadikan pedoman dalam mendesain adalah darimana asal sumber ide karena sumber ide dapat memunculkan berbagai macam ide seseorang yang digunakan untuk membuat desain busana yang up to date atau merangsang munculnya kreasi baru (Widarwati, 1996). Sedangkan sumber ide dapat ditemukan pada benda-benda alam, peristiwa penting yang terjadi di lingkungan, sumber sejarah dan penduduk asli dunia, dan pakaian kerja suatu profesi tertentu. Ide yang muncul dibuat *mind mapping* sehingga membentuk konsep sesuai tema yang diambil, kemudian dikembangkan untuk membuat moodboard dan storyboard serta membuat desain busana. *Mind mapping* dalam pembuatan konsep desain masih perlu ditingkatkan lagi pada matakuliah desain ilustrasi karena sebagian besar mahasiswa belum faham dan sulit untuk mendapatkan literatur yang berkaitan dengan topik tersebut.

Mahasiswa membutuhkan buku panduan untuk lebih memahami tentang pemetaan konsep. Tanpa pemetaan konsep mahasiswa cenderung kurang fokus dalam mengungkapkan ide yang mereka ambil. Selama ini mahasiswa jarang sekali menggunakan *mind mapping* dalam membuat konsep desain yang dibuat, sehingga kebanyakan ide yang dibuat tidak fokus dan mahasiswa menjadi bingung kemana arah tema yang mereka pilih dan akan diwujudkan kedalam desain busana. Dengan pemetaan konsep mahasiswa akan lebih mudah membuat desain busana karena semua ide dalam desain dirangkum dalam peta pikiran yang mereka ambil. Menurut Alamsyah, (2009) *mind mapping* system merupakan penyaluran proses pembelajaran melalui pengamatan langsung sehingga apa yang diamati dapat direkam dan disimpan kedalam memori otak. Dalam metode *mind mapping*, kemampuan otak kanan dan otak kiri bekerja secara bersama-sama untuk membuat simbol atau gambar sesuai keinginan kita dan memberikan warna pada setiap cabang yang menunjukkan arti dalam mapping tersebut. Emosi, kesenangan, kreativitas juga ikut berperan dalam membuat catatan hasil

mapping. Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, evaluasi penggunaan model pembelajaran *mind mapping* pada mata kuliah desain ilustrasi.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan survey, observasi, dan wawancara dalam pengumpulan data yang digunakan untuk mendeskripsikan data pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* dan kemampuan mahasiswa dalam membuat *mind mapping*. Semua data hasil survey dari responden kemudian diolah dengan menggunakan distribusi frekuensi, yaitu Menyusun sekelompok data mentah dari hasil penelitian untuk diringkas, berdasarkan pada distribusi (penyebaran) nilai variable dan frekuensi (banyaknya) individu yang terdapat pada nilai variable tersebut. Distribusi frekuensi digambarkan melalui tabulasi yang disebut table distribusi frekuensi, didalamnya memuat frekuensi, persentase, proporsi, dan rasio individu yang terdapat pada variable penelitian kemudian ditabulasikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan evaluasi penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata kuliah desain ilustrasi. Survei dilaksanakan secara langsung dengan melibatkan mahasiswa Angkatan 2018 dan 2019 yang menempuh mata kuliah Desain Ilustrasi dengan total sampel pada penelitian ini sebanyak 95 mahasiswa yang terdiri dari 45 mahasiswa angkatan 2018 dan 50 mahasiswa angkatan 2019.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* pada mata kuliah desain ilustrasi

Berdasarkan analisis deskriptif pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* pada matakuliah desain ilustrasi didapatkan 63% menyatakan bahwa membuat *mind mapping* pada matakuliah desain ilustrasi itu lebih mudah, 56,5% mahasiswa tidak setuju bahwa membuat *mind mapping* pada desain ilustrasi itu sulit, 46,7% mahasiswa merasa senang dengan menggunakan pembelajaran *mind mapping*, 50% mahasiswa lebih mudah mengembangkan ide dengan menggunakan *mind mapping*, 52,2% rata-rata mahasiswa membuat mapping konsep sebelum memulai menggambar desain, 52,2 % mahasiswa merasa bahwa *mind mapping* membantu mereka dalam membuat moodboard dan 43,5% tidak setuju jika *mind mapping* menyulitkan mereka Ketika membuat moodboard, 50% mahasiswa merasakan lebih mudah membuat moodboard Ketika mereka membuat *mind mapping* terlebih dahulu, 44,6% tidak setuju jika mapping mempersulit mereka dalam pembuatan storyboard, 52,2% mahasiswa lebih suka membuat mapping sebelum membuat konsep desain, 62% mahasiswa tidak suka membuat konsep desain langsung tanpa menggunakan mapping, 62% terbukti bahwa *mind mapping* membantu mahasiswa dalam mengurangi tingkat kebosanan saat pembelajaran dikelas, 50% mahasiswa merasa sangat bersemangat dalam menggunakan model pembelajaran *mind mapping*, 66,3% mahasiswa setuju jika *mind mapping* ini juga diintegrasikan pada pembelajaran praktik desain ilustrasi dan 55,5 % mahasiswa merasa mereka lebih mudah dalam mengeksplere ide-ide mereka.

Model pembelajaran *mind mapping* pada matakuliah desain ilustrasi ini ternyata memberikan pengaruh yang sangat besar bagi mahasiswa. hal ini terlihat bahwa 64,2 % menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sangat terbantu dan memudahkan mereka dalam mengembangkan ide dalam mengambil tema yang akan dijadikan sumber inspirasi pada pembuatan desain busana. Pembuatan mapping konsep sebelum membuat desain

memberikan kemudahan mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide inspirasi rata-rata mahasiswa lebih memilih untuk membuat mapping konsep sebelum mereka membuat desain. Hal ini ditunjukkan data 55,4 % mind mapping membuka pikiran mahasiswa untuk mengeksplor ide sesuai teori pembelajaran mind mapping dapat membangkitkan semangat mahasiswa dalam belajar, ini terbukti bahwa 62 % menyatakan bahwa mahasiswa merasa bersemangat dan dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar. Menggali rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar jadi meningkat. Mahasiswa merasa sangat terbantu dalam mengembangkan ide-idenya sehingga mempermudah mereka ketika memilih suatu tema tertentu untuk dijadikan sumber inspirasi karya mereka. Sejalan dengan pendapat (Buzan, 2011) menyatakan bahwa *mind mapping* dapat mempermudah kita dalam mengingat banyak informasi dan mengembangkan ide. Tujuan *Mind mapping* untuk menciptakan materi pembelajaran berpola visual dan grafis yang pada gilirannya dapat membantu merekam, memperkuat dan mengambil kembali informasi yang telah dipelajari (Nuraini, 2014).

3.2. Kemampuan Mahasiswa Dalam Membuat Konsep Desain Dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Berdasarkan analisis deskriptif tingkat kemampuan mahasiswa dalam membuat konsep desain dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* didapatkan data seperti berikut: 52,6 % mahasiswa lebih tertantang dalam menggali ide-ide kreatif mereka, 60% mahasiswa sangat setuju jika mind mapping juga diterapkan pada matakuliah praktek yang lain, 52,6% mahasiswa memacu motivasi mereka dalam belajar, 64,2% mahasiswa merasa bahwa mind mapping membantu mereka dalam mempercepat dalam pembuatan desain busana, 56,8 % mahasiswa tidak setuju jika mapping konsep tidak membantu mereka dalam proses pembuatan desain, 58,9 % mahasiswa merasakan kemudahan dalam menentukan tema dalam pembuatan desain, 40% tidak setuju jika *mind mapping* menyulitkan mereka dalam mengeksplor ide, 56,1 % konsep mind mapping mempermudah dan mempercepat mahasiswa dalam menyelesaikan pembuatan desain busana. Berdasarkan data di atas jelas bahwa kreativitas dan keterampilan mahasiswa perlu terus diasah dan dikembangkan. Dengan pembelajaran mind mapping pada mata kuliah praktik desain ilustrasi ini dapat membantu mereka dalam mengembangkan kreativitasnya, sependapat dengan pernyataan Sitepu (2019) mengungkapkan bahwa kreativitas dilihat sebagai bagian dari kegiatan dan pro seni, walaupun faktanya kreativitas tidak hanya dimiliki oleh seniman saja akan tetapi bidang ilmu yang lain juga membutuhkan kreativitas tersebut.

Model pembelajaran mind mapping memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat kolase moodboard. Mahasiswa lebih mudah untuk mengidentifikasi sumber ide dari mapping yang sudah mereka buat pada saat pengembangan tema sebagai sumber inspirasi. Hal ini ditunjukkan bahwa 56,8% sangat terbantu dalam pembuatan moodboard. Demikian juga sebaliknya tanpa adanya, mapping konsep pada saat pengembangan tema sebagai sumber inspirasi, mahasiswa merasa kesulitan dalam pembuatan moodboard. Hal ini ditunjukkan bahwa sebesar 40% pembuatan moodboard lebih sulit jika tanpa membuat mapping konsep terlebih dahulu. Pembelajaran mind mapping pada matakuliah desain ilustrasi dapat mempercepat kerja mahasiswa dalam menghasilkan karya, hal ini ditunjukkan bahwa 62 % mahasiswa merasa sangat terbantu dengan pembuatan mapping konsep.

Berdasarkan hasil pemaparan data pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *mind mapping* mempunyai peran sangat mendukung dalam memudahkan mahasiswa dalam membuat suatu konsep desain. Model pembelajaran *mind mapping* sangat membantu mahasiswa untuk membuat moodboard dengan benar dan cepat karena sudah ada kerangka berfikir yang jelas dari pemetaan ide yang sudah dibuat sesuai tema tertentu. Pembuatan moodboard dengan kolase menjadi lebih mudah dikarenakan konsep yang dijadikan acuan jelas dan terarah. Diperkuat oleh pernyataan Putri (2015:45) bahwa keunggulan Mind mapping adalah sebagai berikut: (1) mempermudah kita untuk melihat gambaran keseluruhan, (2) membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan, dan membuat hubungan, (3) mempermudah penambahan informasi baru, (4) peninjauan dapat dilakukan dengan cepat, (5) hasil peta konsep terlihat unik. Selain memiliki kelebihan, terdapat beberapa kelemahan di dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* antara lain: (1) mahasiswa saja yang aktif terlibat, (2) sebagian mahasiswa saja yang belajar, dan (3) banyak detail informasi tidak dapat dimasukkan.

4. Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* tidak hanya baik untuk pembelajaran teori, akan tetapi dapat diterapkan juga pada pembelajaran praktek guna melatih kemampuan dan kreativitas mahasiswa. Banyak kemudahan yang didapat setelah menerapkan pembelajaran *mind mapping*, terutama ketika mengembangkan tema/ide utama dalam proses pembuatan desain busana. Mahasiswa dapat mengeksplorasi informasi yang mereka dapatkan dengan membuat peta konsep kemudian mereka catat menjadi point-point utama yang dapat diuraikan menjadi cabang-cabang dari masing-masing point utama yang dibuat sehingga memudahkan dalam menguraikan ide berdasarkan topik yang diambil. Melalui pembelajaran *mind mapping*, juga dapat mengasah keterampilan mahasiswa dalam membuat moodboard dan storyboard sehingga secara langsung dapat memandu mereka untuk mengarahkan dalam pembuatan konsep yang lebih fokus dan terarah sehingga ide yang mereka miliki tetap berada pada tema yang dibahas. Proses pembuatan moodboard menjadi lebih mudah dan cepat karena konsep ide sudah tergambar jelas. Pengumpulan gambar, pemilihan ornament yang digunakan juga lebih cepat dan lebih spesifik. Pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengembang ide inspirasi yang mereka punya, selain itu kegiatan perkuliahan juga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mahasiswa dapat berkreasi dan berimajinasi dengan pikirannya untuk memunculkan ide-ide yang mereka miliki kemudian menuliskannya menjadi peta konsep yang menarik dan terarah.

Daftar Rujukan

- Alamsyah, M. (2009). Kiat jitu meningkatkan prestasi dengan Mind Mapping. *Yogyakarta: Mitra Pelajar*.
- Buzan, T. (2011). Buku Pintar Mind Map (Cetakan Kesebelas). *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Budiningsih, A. (2005). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2001). Proses belajar mengajar. Jakarta: *PT Bumi Aksara*
- Nurani, I. W., Wakidi, W., & Ekwandari, Y. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Pesagi (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 2(2).

- Putri, Z. H., & Ulfah, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(11).
Katalog Jurusan TI. Pe2015. Malang: Fakultas Teknik UM
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2008). langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesi guru. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Sardiman, A. M. (2007). Jakarta: Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. *Pt Raja Grafindo Persada*.
- Rumini, S., Purwanto, E., Purwandari, M. S., Suharmini, T., Si, M., & Ayriza, Y. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.
- Widarwati, S. dkk. 1996. *Desain Busana II*. Yogyakarta: FT IKIP Yogyakarta
- Sudirman, T. (2004). *Kecerdasan Spiritual*. Jakarta: Kencana
- Sunandar. A. dkk. (2016). *Avantgarde: Inovation of Fashion*. Malang
- Yohanes, S. (2001). *Bimbingan Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.